

CASSETTE-CARTRIDGE PROGRAMM

SPIEL/ACTION CASSETTEN

| | | |
|-------------------|--------|----------------|
| PANZERSPIEL | CX2501 | COMBAT |
| LUFT/SEESCHLACHT | CX2502 | AIR/SEA BATTLE |
| STERNENKRIEG | CX2503 | STAR WAR |
| SCHARFSCHÜTZE | CX2504 | OUTLAW-COWBOY |
| AUTORENNEN | CX2505 | INDY-500 |
| STRASSENRENNEN | CX2506 | STREET RACER |
| BACKGAMMON | CX2507 | BACKGAMMON |
| OLYMPISCHE SPIELE | CX2508 | OLYMPIC GAMES |
| FERNSEHFLIPPER | CX2509 | BREAKOUT |
| BASKETBALL | CX2510 | BASKETBALL |
| MINI-GOLF | CX2511 | MINI-GOLF |
| BOWLING | CX2512 | BOWLING |
| DRACHENFLIEGER | CX2513 | SKYDIVER |
| SUPERMAN | CX2514 | SUPERMAN |
| SCHACH | CX2515 | VIDEO-CHESS |
| 17+4 KARTENSPIEL | CX2516 | BLACKJACK |

SCHULUNGSCASSETTEN

| | | |
|------------------|--------|--------------|
| ZEICHENSPIEL | CX2641 | SURROUND |
| WORT/ZAHLENÜBUNG | CX2642 | HUNT & SCORE |
| SPIONAGEABWEHR | CX2643 | CODEBREAKER |
| GRUND MATHEMATIK | CX2644 | BASIC MATH |
| INTELLIGENZÜBUNG | CX2645 | BRAIN GAMES |

ZUBEHÖR

| | |
|----------------------|--------|
| JOYSTICK KONTROLLEN | |
| (PAAR) | CX2646 |
| RUNDKONTROLLEN | |
| (PAAR) | CX2647 |
| TASTATUR KONTROLLEN | |
| (PAAR) FÜR CASSETTEN | |
| CX2642-P, CX2643-P, | |
| CX2664-P | CX2648 |

VIDEO-COMPUTER-SYSTEM BEDIENUNGS- ANLEITUNG

VCS 800

1200 SPIELE FÜR DIE „80er JAHRE“



UNIMEX-ATARI

DAS ATARI VIDEO-COMPUTER-SYSTEM UMFASST:

SCHALTPULT (COMPUTER)
REGLER (STEUER-
KNÜPPEL, DREHREGLER,
TASTENFELD)
NETZADAPTER
(VDE-GEPRÜFT)
CASSETTEN-BIBLIOTHEK



ANSCHLUSS DES SCHALTPULTES AN DAS FERNSEHGERÄT

Stecken Sie das ca. 3 m lange Antennenkabel des Schaltpultes in die Antennenbuchse Ihres Fernsehgerätes.



ANSCHLUSS DER REGLER

In der Bedienungsanleitung der Cassetten ist jeweils angegeben, welche Regler benötigt werden. Beim Einführen des Anschlußsteckers keine Gewalt anwenden; Beschädigungsgefahr!

Achtung: Stets nur diejenigen Regler verwenden, die in der Bedienungsanleitung zur Cassette vorgeschrieben sind!

- 1 Antennenkabel
- 2 Anschluß rechter Regler
- 3 Anschluß Netzadapter
- 4 Anschluß linker Regler

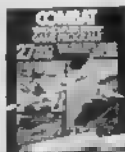
ANSCHLUSS DES NETZADAPTERS

Vor Anschluß des Netzadapters an die mittlere Buchse **unbedingt darauf achten**, daß der Hebel „power“ auf „off“ (aus) steht! Der Netzadapter paßt in jede Schuko- oder Mehrfachsteckdose.

Achtung: Benutzen Sie keinen anderen Netzadapter als den dem Gerät beigelegten. Andere Netzadapter können das Gerät beschädigen.

EINSETZEN DER CASSETTE

Vor Einsetzen der Cassette in den Cassettenschlitz muß der Hebel „power“ auf „off“ stehen! Cassette so einsetzen, daß die Beschriftung nach oben zeigt und ein leichtes Einrastgeräusch vernehmbar ist. Der Video-Computer ist jetzt einsatzbereit. Schalten Sie nunmehr Ihr Fernsehgerät ein und stellen Sie den Ton auf normale Lautstärke. Wählen Sie einen freien Kanal. Schalten Sie den Computer ein, indem Sie den Hebel „power“ auf „on“ (ein) stellen. Nunmehr erscheint auf Ihrem Fernsehschirm das Spielfeld. Sollte das Bild verzerrt oder unscharf sein, betätigen Sie die für diesen Kanal vorgese-



Achtung: Vor dem Wechsel der Cassette Computer abschalten (Hebel „power“ auf „off“).

Nach Spielende Computer ausschalten und den Netzadapter aus der Steckdose ziehen



hene Feinabstimmung an Ihrem Fernsehgerät, bis Sie ein klares Bild haben. Dann betätigen Sie den Hebel „game reset“ und das Spiel kann beginnen. Der auf der Cassette aufgezeichnete Ton wird von Ihrem Fernsehgerät übertragen; die Lautstärke ist am Fernsehgerät einstellbar.

BEDIENUNGS-SCHALTER

„power“: Netzschalter zum Ein- und Ausschalten des Computers. Nachmittags unbedingt darauf achten, daß vor Cassettenwechsel und nach Spielende dieser Schalter auf „off“ gestellt wird! „tv type“: „color“ für Farbfernseher, „bw“ (black/white) für Schwarzweiß-Geräte „left difficulty“: Mit diesem Hebel wählen Sie den Schwierigkeitsgrad für den linken Spieler „a“ = Profi, „b“ = Amateur „right difficulty“: Wie oben, jedoch für rechten Spieler. Beide Schwierigkeitsschalter lassen sich

während des Spieles unabhängig voneinander schalten.

„game select“: Mit diesem Wählschalter wählen Sie die Nummer des gewünschten Spieles. Die Digitalanzeige auf dem Fernsehschirm zeigt Ihnen das jeweils gewählte Spiel an.

„game reset“: Nach Wahl des gewünschten Spieles betätigen Sie diesen Schalter und das Spiel beginnt. Wollen Sie während eines Spieles wieder von vorn anfangen, betätigen Sie ebenfalls diesen Schalter.

In der Schaltfeldmitte befindet sich die Einsteckvorrichtung für die Spielcassette.

FEHLERSUCHE UND -BESEITIGUNG

| FEHLER | BESEITIGUNG |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kein Spielfeld auf dem Fernsehschirm oder nur schwaches, milchiges Bild | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen, ob der Schalter „tv type“ richtig eingestellt ist (Farbe oder schwarz-weiß) 2. Prüfen, ob am Fernseher der richtige Kanal eingestellt ist. |
| Spielfeld zu hoch oder verzerrt | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bildhöhe und Bildbreite optimal einstellen. 2. Bildfeinabstimmung nachstellen. |
| Keine Farbe | Prüfen, ob der Schalter „tv type“ auf Farbe gestellt ist. |
| Kein Bild, kein Ton | <ol style="list-style-type: none"> 1. Prüfen, ob der Computer eingeschaltet ist 2. Prüfen, ob die Cassette richtig eingesteckt ist 3. Computer nochmals einschalten |
| Unschärfe, verschwommenes Bild | Prüfen, ob der gewählte Fernsehkanal nicht mit einem Sender belegt ist; wenn ja, anderen Kanal wählen. |

Das Schallpult sollte sich stets in sauberem Zustand befinden. Es darf unter keinen Umständen mit Flüssigkeiten in Berührung kommen, da sonst erhebliche

Schäden entstehen können! Direkte Wärmeeinwirkung vermeiden. Schallpult bei Nichtbenutzung stets abschalten und Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

GESAMTÜBERSICHT VIDEO-COMPUTER-SYSTEM

ATARI – der Welt größter Hersteller von Video-Computer-Systemen hat 1977 die 4. Generation von Fernsehspielen entwickelt. Fortgeschrittene Technologie, in Form von Mikroprozessoren, und programmierbarer ROMs wurden von ATARI-Konzeptplanern und Computer-Programmierern so entwickelt, daß die Technologie der 80er Jahre heute angewendet werden kann.

Das Cassetten-Programm hat 2 Kategorien: Die Action-Spiele und die Schulungsprogramme. Das Programm umfaßt die folgenden 21 Cassetten. Bis 1981 wird das Programm aus mehr als 30 Cassetten bestehen.

